

menarik jika pengajar dapat menunjukkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga ada program setiap 1 tahun mengunjungi museum sekaligus melatih keterampilan berbahasa Inggris dengan turis mancanegara.

Selain itu, karena banyak peninggalan benda sejarah yang tidak mungkin dibawa masuk ke dalam kelas, untuk keperluan proses pembelajaran perlu dibuatkan model atau maketnya. Walaupun tidak akurat benar tetapi model atau maket tersebut dapat disajikan sebagai media pembelajaran. Model atau maket ini dapat membeli atau membuat sendiri.

b) Media Gambar

Gambar adalah media umum yang paling banyak digunakan, oleh karena itu SMP Negeri 1 Wonogiri memiliki koleksi gambar-gambar, baik diambil dari guntingan koran atau majalah, fotografi, slide, fotocopi, atau pun gambar sket.

Gambar-gambar tersebut dapat disimpan dalam map, atau filing kabinet yang mudah dicari. Gambar yang diperagakan disusun di muka kelas atau pada dinding di sekeliling kelas. Gambar cukup jelas dipandang oleh siswa yang duduk di muka. Gambar banyak membantu siswa dalam mengembangkan diskusi di kelas. Gambar-gambar yang kecil dari buku teks atau buku sejarah direproduksi melalui film slide yang peragaannya melalui proyektor slide, atau yang berada dalam buku dapat diproyeksikan dengan pertolongan

episcope atau *epdiscope*. Gambar-gambar dipasang permanen baik di dalam kelas, di ruang perpustakaan sekolah, atau pada papan peraga yang disediakan.

c) Slide, film strip, film gerak

Slide dan film strip adalah gambar film transparan yang ditayangkan secara “diam” dengan menggunakan proyektor film slide dan film strip. Alat ini sangat mudah pengoperasian dan penyimpanannya. Guru SMP Negeri 1 Wonogiri lebih memilih media ini daripada film gerak yang perangkat lunaknya sulit untuk direproduksi sendiri. Slide dan film strip mudah dibuat oleh para pengajar sejarah, dengan sedikit kepandaian memotret. Peralatan fotografi dewasa ini sudah bukan barang mewah lagi. Kesulitan yang biasanya terjadi adalah fasilitas ruang kelas sebagian besar tidak mendukung penayangan slide dan strip ini sebab dibutuhkan ruang.

d) Media Diagram, Chart, Grafis

Banyak pilihan yang dapat dilakukan oleh guru sejarah SMP Negeri 1 Wonogiri, mereka mampu membuat sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya. Diagram dirancang sesuai dengan tata cara pembuatannya. Diagram disusun untuk menjelaskan suatu peristiwa sejarah tertentu. Banyak petunjuk tentang hubungan antar peristiwa serta distribusinya. Pada siswa SMP, gabungan antara peragaan dan penjelasan dari suatu diagram adalah sangat baik.

Bentuk diagram banyak digunakan guru SMP Negeri 1 Wonogiri untuk menjelaskan peristiwa suatu pembagian waktu sejarah, semacam periodisasi yang sederhana. Akan tetapi sukar untuk diterapkan pada berbagai topik bahasannya. Sebab lini waktu akan sangat berbeda dari satu peristiwa dengan peristiwa yang lain. Lini waktu yang sederhana adalah berupa garis lurus yang dibagi sesuai dengan waktu dan peristiwa yang diminta.

Salah satu jenis diagram yang memiliki dua bentuk, lurus dan pohon. Dengan demikian yang digambarkan dalam chart sejarah dapat berupa gambaran tentang silsilah suatu tokoh atau alur waktu suatu periode pemerintahan dan suatu “*flow chart*” untuk memberikan petunjuk suatu alur organisasi suatu pemerintahan yang pernah berlaku. Suatu diagram yang memberikan gambaran sesuatu yang dapat diamati secara statistik atau kuantitatif disebut media grafis.

e) Media Peta atau Globe

Peta atau globe digunakan guru SMP Negeri 1 Wonogiri untuk mengajarkan sejarah dan geografi. Peta digantung di depan kelas. Jika dimungkinkan peta yang akan dijadikan media merupakan “peta sejarah”. Peta sejarah sangat membantu memberikan bahan tambahan atau bahan bantuan untuk menunjukkan peristiwa, arah, letak geografis sesuatu wilayah, dan sebagainya. Walaupun diakui bahwa tidak ada peta yang akan

memuaskan setiap kebutuhan pembelajaran sejarah. Akan tetapi dengan kemampuan pengajar, maka peta yang ada mampu dikelola sedemikian rupa sehingga akan banyak fungsinya. Globe, peta dinding, buku teks, atau buku sejarah dipakai guru dalam merancang bahan sejarah dan dapat digunakan pengajar dalam topik pembelajaran yang baru.

f) Transparansi dan Overhead Projector (OHP)

Transparansi dibuat dengan cara menulisi plastik transparansi. Transparansi ini juga memerlukan proyektor, sebagaimana film bingkai dan film strip. Proyektor yang digunakan disebut *overhead projector*. Saat ini, penggunaan transparansi sudah digunakan guru sejarah dan geografi SMP Negeri 1 Wonogiri untuk mempresentasikan berbagai macam informasi.

Dalam penggunaan media ini, guru langsung berhadapan dengan siswa dan dapat digunakan berulang-ulang. Selain itu, penggunaan transparansi memerlukan persiapan yang cukup matang agar informasi ataupun gambar yang tersaji dapat dipelajari dengan teliti oleh para siswa. Guru benar-benar mempersiapkan hal ini, sebab meskipun sederhana, di lapangan banyak guru yang belum tentu bisa mengoperasikannya dengan benar.

g) Peta

Peta merupakan gambaran konvensional permukaan bumi yang diperkecil seperti kenampakannya jika dilihat dari atas,

ditambah dengan tulisan dan simbol sebagai tanda pengenal. Peta dimaksud di sini adalah peta dinding dan peta dinding berbeda dengan peta yang terhimpun dalam atlas. Peta pada atlas sebagai sumber belajar lebih banyak dipakai untuk individual, sedangkan peta dinding dipergunakan sebagai sumber belajar untuk penjelasan secara klasikal.

Ada beberapa jenis peta dinding yaitu: 1) Peta keadaan alam dilengkapi dengan kota-kota dan batas wilayahnya seperti peta kota Jakarta, peta suatu pulau misalnya peta Pulau Kalimantan, peta negara seperti peta Indonesia, peta politik baik nasional/regional maupun antar negara seperti peta ASEAN; 2) Peta tematik seperti peta sejarah, peta flora dan fauna, peta persebaran sekolah dan sebagainya.

Peta dinding sebagai sumber belajar bagi siswa SMP Negeri 1 Wonogiri tetap digantungkan pada dinding meskipun tidak dipergunakan untuk menjelaskan guru, karena sebagai sumber belajar geografi dengan tetap di dinding siswa akan lebih leluasa mengamati kapanpun selama memerlukan.

1) Letak

Dengan menggunakan atlas, mendasarkan atlas letak astronomis (garis lintang dan garis bujur), ataupun dengan menggunakan letak relatif (letak terkait dengan lingkungan/daerah sekitarnya) suatu tempat akan segera mudah

diketahui posisinya. Di negara maju atlas konvensional yang sering digunakan sekarang ini sudah mulai ditinggalkan, karena sudah mulai tergeser dengan munculnya atlas elektronik yang mengikuti perkembangan komputer/internet.

2) Ukuran jarak

Dengan menggunakan skala peta dimana ukuran sebenarnya dapat diperkecil sesuai dengan keperluan, maka ukuran jarak yang sebenarnya dapat dihitung dengan menggunakan sumber peta pada atlas. Muka bumi yang sangat luas, dengan menggunakan atlas yang memuat peta dengan skala yang diperkecil maka jarak antara satu tempat dengan tempat lain di muka bumi ini dapat diukur/diketahui. Karena skala peta pada prinsipnya akan mempermudah menghitung jarak pada peta.

3) Menghitung luas suatu wilayah

Dengan membuat kotak-kotak ukuran satu sentimeter persegi setiap kotak pada peta (grid system) dengan mudah dapat dihitung luas wilayah pada peta, yaitu dengan menghitung jumlah kotak pada peta, jumlah seluruhnya dikalikan dengan luas tiap kotak berdasarkan skala peta.

4) Bentuk relief muka bumi

Keadaan tinggi rendah suatu wilayah, dapat diamati pada peta dalam atlas yaitu dengan cara melihat warna pada peta. Pada umumnya tinggi rendah permukaan bumi digambarkan dengan

memberi warna peta, dengan simbol warna yang berbeda-beda. Warna coklat merupakan simbol warna utama untuk membedakan tinggi tempat, semakin tinggi atau tempat digambarkan dengan warna coklat tua.

5) Kekhasan suatu daerah

Daerah pantai akan menunjukkan kekhasan yang berbeda dengan daerah rawa, dataran alluvial, kota, pedesaan, daerah pertanian dan sebagainya.

6) Gejala dan perubahan muka bumi

Garis batas, alur sungai, arah angin, daerah pertambangan dan sebagainya dapat digambarkan pada peta yang terhimpun dalam atlas. Dengan membandingkan antar tahun pembuatan dapat dilihat perubahan-perubahan yang ada.

7) Gambaran kehidupan yang ada dimuka bumi

Persebaran flora dan fauna, ketebalan dan luas hutan, mobilitas penduduk, persebaran penduduk, pertumbuhan penduduk, penggunaan lahan daerah zona ekonomi dapat digambarkan/dilihat pada peta/atlas.

h) Globe

Globe adalah tiruan bentuk bumi. Oleh karena itu globe merupakan satu-satunya sumber belajar dari model bumi, sehingga guru SMP Negeri 1 Wonogiri menggunakan media ini. Dengan globe dapat diperoleh beberapa informasi, pengertian, pengetahuan,

pemahaman, keterampilan dan beberapa kompetensi lain dalam pelajaran geografi.

Globe merupakan gambaran kenampakan muka bumi yang dituangkan pada bidang lengkung (bola) yang menyerupai bentuk bumi sesungguhnya yang diperkecil. Globe memuat gambaran (peta) yang benar-benar sesuai dengan apa yang ada di bumi baik letak, bentuk, luas, jarak letak sesuai dengan skalanya. Eratosthenes orang pertama kali yang mereka-reka cara penentuan letak dimuka bumi yang berbentuk bola ini. Dengan membuat perangkat garis koordinat pada bola, dan sekarang dikenal dengan nama garis lintang dan garis bujur.

Globe yang dibuat lengkap, menggambarkan informasi garis-garis katulistiwa, garis lintang dan garis bujur, peredaran matahari pada garis balik utara dan garis balik selatan. Globe dapat diputar pada sumbunya, sehingga dapat diperagakan tentang rotasi dan revolusi. Pewarnaan pada globe hampir sama dengan yang ada pada peta ataupun atlas, demikian pula gambaran-gambaran lain yang bersifat konvensional.

i) Buku teks/buku pelajaran

Buku pelajaran menyajikan berbagai informasi mengenai konsep pengertian, topik serta tema, kajian suatu kawasan serta keadaan yang terus berubah dan berkembang. Namun demikian ada juga buku pelajaran yang sering menuangkan data atau keadaan

yang sama meskipun sudah berganti tahun cetakannya. Biasanya yang sering ditemui kekurangan pada buku bacaan ini adalah : nama dan ejaan, belum menyesuaikan perubahan nama negara atau ibu kota, angka-angka seperti jumlah penduduk, perdagangan, hasil bumi, ekspor import, konsep-konsep pengertian dan ilustrasi terutama yang menyangkut peristiwa suatu daerah.

Oleh karena itu guru SMP Negeri 1 Wonogiri berusaha mencari data mutakhir tentang perubahan nama, perkembangan data-data penduduk, perdagangan disamping itu berbagai gambar contoh dan ilustrasi harus selalu disesuaikan dengan mencari sumber dari luar buku pelajaran tersebut. Dengan kata lain buku pelajaran tersebut senantiasa dipergunakan untuk informasi dasar yang merujuk pada kurikulum, sedangkan informasi senyatanya harus selalu dikembangkan oleh guru dengan merujuk dari berbagai sumber lain yang mutakhir sesuai dengan keadaan sekarang dan dapat dipertanggungjawabkan.

j) Ensiklopedia

Sumber belajar yang sangat lengkap ada pada ensiklopedi, pengertian yang berkaitan dengan geografi masih berlaku sampai dengan sekarang, sehingga ensiklopedi tetap sesuai dijadikan sebagai sumber belajar. SMP Negeri 1 Wonogiri menyediakannya dan diletakkan di perpustakaan, baik ensiklopedi umum maupun ensiklopedi geografi.

k) Surat kabar, majalah, jurnal

Kemutakhiran data sangat mudah diperoleh melalui sumber belajar surat kabar, majalah maupun jurnal. Informasi-informasi mengenai geografi sering dimuat, bahkan ada beberapa surat kabar yang menyediakan kolom khusus untuk berita kegeografian. Data-data kependudukan, kejadian alam, perdagangan lebih sering diperoleh melalui surat kabar. Khususnya untuk jurnal geografi memuat karya-karya geografi yang mutakhir sesuai dengan penemuan-penemuan baik uji laboratorium maupun hasil penelitian. Sehingga guru SMP Negeri 1 Wonogiri menyediakannya di perpustakaan.

l) Media pandang tidak diproyeksikan

Yaitu media yang pada waktu dipergunakan tidak memerlukan alat bantu lain untuk melihatnya. Media ini meliputi:

1) Gambar diam

Adalah benda visual dua dimensi yang merupakan gambaran dari orang, tempat, obyek atau suatu kejadian. Contohnya: foto dari macam-macam obyek atau peristiwa.

Rancangan dan pembuatan gambar foto atau gejala geografi, diadakan oleh guru geografi SMP Negeri 1 Wonogiri dan menugaskan siswa. Guru mengarahkan dan menentukan gambar dan menyeleksi sesuai dengan keperluan pembelajaran pada waktu itu.

2) Grafik

Grafik adalah media visual yang memuat data biasanya berupa bilangan. Grafik atau diagram dapat mendeskripsikan data kuantitatif gejala-gejala geografis dan dapat membantu meningkatkan citra dan konsep geografi yang bersifat matematis-kuantitatif kepada siswa. Dengan citra dan konsep dapat dipahami tentang relasi, interelasi, interaksi keruangan gejala-gejala geografi yang dapat menimbulkan ketimpangan dan permasalahan. Rancangan dan pembuatan grafik, diadakan oleh guru geografi SMP Negeri 1 Wonogiri dan menugaskan siswa

Macam-macam grafik:

(a) Grafik garis

Adalah grafik yang berupa model garis, menyajikan persebaran angka masing-masing dihubungkan dengan garis.

(b) Grafik lingkaran

Adalah grafik yang berbentuk lingkaran, dan lingkaran tersebut terbagi atas beberapa bagian, masing-masing bagian menggambarkan suatu keadaan sebagai bagian dari keseluruhan. Biasanya digambarkan dengan frekuensi atau prosentase, seperti jumlah penduduk (prosentase jumlah penduduk).

(c) Grafik batang

Adalah grafik yang terdiri dari sejumlah batang masing-masing batang menggambarkan keadaan biasanya juga frekuensi.

3) Tabel

Adalah media yang menyajikan ringkasan data-data biasanya berupa angka ataupun data. Guru menyiapkan data-data berupa angka, fakta. Seterusnya guru menyiapkan model baik untuk grafik garis, grafik lingkaran, grafik batang maupun tabel. Dengan langkah sesuai dengan ketentuan guru memasukkan data yang telah ada bersama-sama dengan siswa, atau telah disiapkan terlebih dahulu sehingga pada waktu proses belajar telah siap. Baru setelah ada contoh yang benar siswa disuruh membuat dengan meniru model yang sudah ada.

4) Model

Model adalah media tiga dimensi, berupa tiruan yang menggambarkan suatu benda sesuai dengan aslinya yang diperkecil. Model ini menggantikan suatu benda senyatanya yang terlalu besar dan biasanya merupakan obyek yang tidak bernyawa seperti gunung, patahan, relief dan sebagainya. Macam-macam model antara lain:

(a) Model irisan

Model irisan dipergunakan untuk melihat/menggambarkan dengan jelas bentuk di dalam suatu pengamatan, misalnya model patahan, irisan gunung berapi dan sebagainya.

(b) Model memperbesar atau memperkecil obyek

Model ini dipergunakan untuk menjelaskan suatu gejala atau fakta yang tidak mungkin dibawa langsung ke dalam kelas, misalnya model tata surya.

(c) Model lapangan (maket)

Model ini menggambarkan dan menjelaskan suatu lingkaran atau daerah tertentu, seperti maket sekolah, maket daerah permukiman, maket alur aliran sungai, DAS dan sebagainya.

m) Pantograf

Pantograf adalah suatu alat yang dipergunakan untuk memperbesar dan memperkecil peta. Cara menggunakan alat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pantograf diletakkan di atas meja.
- 2) Bentangkan bar, masukkan ujung bar yang terpendek pada *joint sleeve* yang terdapat pada ujung bar lainnya dengan jalan menaikan *trigger locking* levernya.
- 3) Tariklah sleeve yang terdapat pada ketiga bar dengan menekan *trigger like locking lever* ke arah angka-angka yang dikehendaki,

sesuai dengan rasio yang diinginkan (dengan melihat daftar rasio yang telah disediakan).

- 4) Untuk *reducing operation*, pasanglah tracer lens pada lubang diujung guide arm, setelah dipasang *intermediate bushing* pada lubang yang terdapat pada *sliding middle piece* masukkan forrule kedalamnya. Untuk *enlargeing operation*, pasanglah tracer lens pada lubang *sliding middle piece*, dan pasanglah erruler pada lubang diujung guide arm sebelumnya telah dipasang *intermediate bushing*. Catatan: semua gerakan penggambaran dikemudikan dari tempat dimana lensa ditempatkan.
- 5) Letakkkan lebih dahulu tracer lens di sekitar pusat (tengah-tengah) gambar yang akan direproduksi, sehingga pantograf terpasang dengan bentuk segi empat panjang.
- 6) Pindahkan *pule plate* dari *instrument case*, dan masukkan salah satu ujungnya yang terpaku terbesar pada lubang yang terdapat pada sambungan antara dua bar. Tekankan *pule plat* sehingga paku-pakunya menancap pada meja gambar untuk mencegah terjadinya penggeseran.
- 7) Penggambaran dapat dimulai dengan menggerakkan lensa dan menggerakkannya titik lensa tengah lensa (memutar mark) pada gAnis-gAnis/titik-titik gambar/obyek yang akan diperkecil diproduksi, setelah pensil terpasang **forule** baik dengan *cabl* *reliance* maupun tidak.

8) Bila penggambaran dengan sitem terbuka, maka intermediate bushing dipasang pada lubang sliding *midlepiece* sebagai tempat memasukkan pole plate. Sedangkan forule dimana terdapat pensil dimasukkan pada lubang disambungkan dengan bar yang semula ditempati pole plate pada waktu dengan sistem saling tukar tempat antara pole plate dan forrule.

n) Stereoskop lensa saku

Adalah suatu alat untuk menganti kenampakan tiga dimensi dan menganalisa foto udara. Cara menggunakan:

- 1) Keluarkan stereoskop dari sakunya.
- 2) Pasang kaki-kakinya kemudian diletakkan diatas sepasang foto udara.
- 3) Atur jarak kedua lensa sesuai dengan jarak pupil mata dengan jalan memutar sekrup di tepi lensa.
- 4) Aturlah jarak kedua foto udara sedemikian sehingga kenampakan yang sama yang tergambarkan pada kedua lembar foto udara terlihat berimpit dan membentuk gambaran tiga dimensi.

o) *Mirror Stereoscope*

Sama dengan stereoskop lensa saku hanya mempunyai hasil yang lebih detail untuk analisis dan interpretasi foto udara. Cara menggunakan:

- 1) Keluarkan stereoskop dari tempatnya.
- 2) Kaki-kaki stereoskop dipasang kemudian letakkan di atas meja.

- 3) Ambil sepasang foto udara yang bertempelan (stereospair) kemudian letakkan di bawah stereoskop.
- 4) Pilih suatu kenampakan yang tergambar pada kedua lembar foto udara tersebut.
- 5) Letak stereospair digeser-geser kenampakan pada foto udara sebelah kanan tampak berimpit dengan kenampakan foto udara sebelah kiri, sehingga membentuk gambar tiga dimensi. Untuk memudahkan pekerjaan tersebut, kedua kenampakan dapat ditunjukkan dengan ujung jari telunjuk kanan dan ujung telunjuk kiri.
- 6) Untuk mengantar secara detail stereoskop ini dilengkapi dengan kaca pembesar dengan pembesaran sampai tiga kali.
- 7) Bila pengamatan akan dilakukan dengan menggunakan kaca pembesar, kaca pengamat pada stereoskop dapat digeser ke arah depan bawah.

p) Thermometer

Adalah alat untuk mengukur suhu udara yang berkisar di antara -18°C sampai dengan 50°C . Ada beberapa jenis thermometer yang dimiliki SMP Negeri 1 Wonogiri yaitu: Thermometer dinding, thermometer batang, thermometer maksimum minimum, *hand thermometer*.

q) Media untuk model peragaan rotasi dan revolusi bumi

Sebagai media pengajaran dapat dipergunakan guru SMP Negeri 1 Wonogiri untuk menjelaskan pengertian tentang rotasi bumi, revolusi bumi dan posisi bumi terhadap matahari pada musim-musim tertentu. Cara penggunaan:

- 1) Siapkan *step down* untuk menyesuaikan voltase aliran listrik pada model dengan aliran listrik yang tersedia.
- 2) Beri aliran listrik pada model tersebut.
- 3) Gerakan rotasi dan revolusi bumi akan berlangsung secara otomatis.
- 4) Hentikan gerakan bumi pada posisi tertentu dengan jelas mematikan aliran listrik.
- 5) Jelaskan bagaimana pengatur posisi tersebut terhadap iklim di bumi.

2) Media dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Ekonomi dan Sosiologi

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar ekonomi dan sosiologi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan media serbaneka. Media yang digunakan pada pembelajaran ekonomi dan sosiologi di SMP Negeri 1 Wonogiri adalah sebagai berikut.

a) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang verbal, non verbal atau kombinasi keduanya. Media audio ini berkaitan erat dengan indera pendengaran. Pidato-pidato asli para pemimpin negara dan tokoh masyarakat, tokoh LSM, tukang becak, tukang bakso dan sebagainya dapat direkam dan dapat digunakan sebagai sumber belajar (misalnya: pembacaan RAPBN oleh presiden). Media audio yang digunakan di SMP Negeri 1 Wonogiri adalah radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.

(1) Radio

Siaran radio dapat membantu siswa untuk meningkatkan komunikasi audio, membuat suasana belajar lebih hidup dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi kejadian yang disiarkan. Apabila jadwal siaran acara radio sesuai dengan jadwal jam pelajaran ekonomi, acara tersebut dapat langsung dimanfaatkan. Kerangka dan ikhtisar dilengkapi dengan pertanyaan yang dicarikan jawabannya dari siaran radio. Dengan melibatkan radio seperti ini anak-anak dilatih untuk membuat catatan. Misalnya pembacaan nota keuangan, jumlah lowongan kerja dihubungkan dengan jumlah angkatan kerja

yang ada, manfaat koperasi simpan pinjam, prosedur pengajuan kredit usaha di bank, dan sebagainya.

Jika acara siaran waktunya tertentu sehingga kemungkinan tidak cocok dengan jadwal pengajaran ekonomi, maka dalam hal seperti ini siaran dapat direkam. Selanjutnya penyajian hasil rekaman dilakukan seperti telah diuraikan dalam pemanfaatan audio kaset.

(2) Tape Recorder, Pita suara, dan Piringan Hitam

Kegunaan media ini hampir sama dengan media radio, yaitu meningkatkan komunikasi audio, meningkatkan suasana belajar dan melatih daya apresiasi siswa. pita suara (kaset audio, audio cassette) dapat dipakai untuk merekam suara khas. Misalnya untuk menggambarkan hiruk pikuk di pasar, keramaian waktu panen di suatu daerah atau upacara tradisional yang khas. Guru perlu menjelaskan suasana suatu peristiwa yang disertai suara khas. Apabila suara itu dijelaskan dengan kata-kata saja mungkin suasananya akan hilang.

b) Media Visual

Media visual sering disebut juga media tampak yang menggunakan indera penglihatan agar dapat memahaminya. Media visual dapat berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak yang tidak mungkin dihadirkan

dalam kelas, dan mengembangkan kreativitas siswa. Media visual yang guru ekonomi dan sosiologi di SMP Negeri 1 Wonogiri adalah sebagai berikut:

(1) Foto

Foto digunakan untuk mendapatkan gambaran yang nyata, menjelaskan ide, dan menunjukkan objek (benda) yang sebenarnya. Semuanya memberikan arti kepada pembelajaran sebab kata-kata saja tidak dapat memberikan arti dengan tepat, hidup, atau cepat seperti yang dapat dilakukan oleh gambar-gambar. Bagi siswa SLTP, foto ini lebih konkret daripada buku bacaan yang “abstrak”.

(2) Buku

Buku adalah media yang paling sering dijadikan acuan dalam pengajaran apapun, termasuk pengajaran ekonomi. Isinya harus jelas, dapat dipercaya kesahihannya, tepat dan tidak ketinggalan jaman. Gayanya jelas, menarik, merangsang berpikir dan sesuai dengan kemampuan siswa. Ilustrasi, peta, gambar, foto tepat, jelas, menarik, dan memadai.

Yang perlu ialah bahwa bukan pelajaran yang menentukan batas pembahasan tetapi sekedar wahana untuk mendorong siswa belajar. Guru ekonomi dan sosiologi di SMP Negeri 1 Wonogiri membangkitkan perhatian, mengajukan pertanyaan tentang bahan yang disajikan dalam buku-buku pelajaran. Guru

memikirkan bahan pembaharu dan pelengkap. Karena ekonomi menyangkut kehidupan manusia dan lingkungannya maka guru bersama siswa dapat menghubungkan pokok-pokok uraian atau diskusi dalam buku pelajaran dengan kehidupan di lingkungan tempat hidup anak dan guru.

(3) Ensiklopedia

Di perpustakaan SMP Negeri 1 Wonogiri tersedia satu perangkat Ensiklopedia (berbahasa Indonesia atau Inggris) yang biasanya mempunyai gambar yang menarik bagi siswa. Kegunaan Ensiklopedia ialah kemudahan untuk segera mendapatkan informasi mengenai materi fakta dari berbagai topik yang diperlukan oleh guru untuk persiapan mengajar atau siswa sendiri. Apabila Ensiklopedia itu memuat ilustrasi yang menarik dan berwarna maka media ini akan sangat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

(4) Majalah dan Surat Kabar

Keuntungan utama majalah dan surat kabar dibanding dengan buku pelajaran ialah pada kemampuannya untuk dapat mengikuti perkembangan baru. Bahan dari majalah dan surat kabar dapat menjadi bahan guntingan koran atau kliping. Guntingan tersebut dijilid dan dihimpun menjadi bahan di perpustakaan. Isinya digolongkan mengikuti penggolongan buku di perpustakaan. Majalah khusus untuk anak tingkat SMP

dan dengan pengajaran ekonomi disediakan dalam jumlah yang cukup agar siswa dapat menggunakannya tanpa berebutan.

(5) Buku Refensi Lain

Selain buku teks dan ensiklopedia, diperlukan pula sejumlah banyak buku bacaan tambahan. Buku referensi ini digunakan oleh guru untuk persiapan mengajar atau oleh para siswa di bawah bimbingan guru. Buku-buku ini dapat saja berupa buku teks lain, tetapi dapat juga buku-buku dengan topik khusus.

Karya semacam ini dibagi atas: Kamus (bahasa Indonesia atau Inggris), Atlas (Indonesia dan Dunia). Tulisan informatif yang memberikan informasi khusus tentang topik ekonomi yang dipelajari, misalnya tentang kehidupan sosial budaya suku bangsa-suku bangsa di Indonesia atau di tempat-tempat lain, alat-alat transportasi (pesawat terbang, kereta api, kapal, perahu, gerobak dan sebagainya) dan komunikasi (telepon, radio dan sebagainya), bentuk rumah, negara-negara lain. Biografi tokoh terkemuka Indonesia atau dunia. Sejarah lokal, nasional, maupun umum. Puisi atau karya sastra lainnya. Materi sastra harus mendapatkan perhatian yang penting dalam pengajaran Ekonomi di SMP karena dapat memberikan aspek afektif (membentuk sikap dan nilai) pengalaman hidup manusia.

Disamping pembaruan isi juga pengayaan isi perlu mendapat perhatian. Kunjungan ke perpustakaan di luar perpustakaan sekolah sangat menguntungkan. Mendalami buku-buku yang memenuhi syarat perlu menjadi perhatian guru. Buku fiksi pun dapat dipakai untuk bahan pengayaan. Bahkan siaran media massa tidak dapat diabaikan sebagai bahan pengayaan untuk pengajaran Ekonomi.

(6) Hasil Cetakan Lain

Materi-materi gratis dan murah dalam bentuk poster kartu bergambar, map bergambar, bulletin, buku saku, brosur atau lembaran objek pariwisata yang banyak terdapat pada biro perjalanan atau agen penerbangan dan hotel-hotel dipakai sebagai alat dan sumber pembelajaran Ekonomi di SMP Negeri 1 Wonogiri. Dalam hal ini guru menugasi siswa mendapatkan media ini untuk didiskusikan atau dikaitkan dengan materi pembelajaran tertentu.

(7) Gambar

Gambar yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya. Gambar yang berwarna lebih menarik daripada yang tidak berwarna. Ukuran gambar juga dipertimbangkan supaya sesuai dengan benda aslinya dan memungkinkan untuk dilihat dari seluruh kelas. Mutu gambar juga harus mendapat perhatian, jangan sampai

gambar yang ditampilkan tidak mempunyai mutu yang bagus sehingga mengaburkan maknanya. Judul dan penjelasan gambar perlu juga dipertimbangkan dengan matang. Misalnya spesimen cek, giro, dan lain-lain. Pemeliharaan gambar dilakukan dengan melapisi gambar dengan laminating/plastik, dan diberi bingkai agar tidak kusut.

(8) Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan gambar-gambar yang digunakan dalam buku-buku atau barang cetakan lain untuk mengilustrasikan hal-hal yang dijelaskan. Gambar ilustrasi ada yang berwarna dan ada yang tidak, yang jelas ilustrasi membantu memperjelas konsep/generalisasi/teori yang diungkapkan dalam buku tersebut. Misalnya gambar ilustrasi seorang ibu sedang menulis sesuatu digunakan untuk menjelaskan tentang pentingnya mengatur ekonomi rumah tangga.

(9) Kliping

Guntingan/potongan gambar atau tulisan yang diperoleh dari berbagai sumber seperti dari majalah, surat kabar, buku, kalender, katalog, iklan dan poster disebut dengan kliping. Kliping dapat membantu guru dan siswa dalam mencari informasi sehubungan dengan topik-topik tertentu. Misalnya

kliping tentang pengolahan limbah, kliping kerusakan hutan, menipisnya sumber daya alam terbatas, dan sebagainya.

(10) Film Bingkai/Slide

Slide dari fotografi juga sudah mulai digunakan dalam ekonomi umumnya berwarna dan tidak perlu selalu dalam suatu urutan yang tetap. Dibandingkan dengan film strip, slide lebih mahal harganya dan agak sulit pemeliharaannya. Oleh sebab itu guru ekonomi lebih baik menggunakannya film strip, jika ada.

(11) Film Rangkai/Film Strip

Film strip adalah rangkaian film statis (tidak bergak), tidak seperti film gerak yang umumnya kita kenal. Film strip lebih mudah daripada film biasa, juga lebih mudah digunakan dalam pengajaran ekonomi. Film strip ini umumnya sudah dalam urutan yang teratur, misalnya dalam menggambarkan proses pertumbuhan serta perkembangan suatu pemukiman; proses sebuah produksi dari penanaman sayur-sayuran, pemeliharaan, panen, pengangkutan ke pasar (distribusi), dibeli sampai dihidangkan di meja makan (konsumsi).

Isi dari setiap film strip itu dapat didiskusikan tanpa tergesa-gesa sambil dipertunjukkan dalam kelas dan setiap waktu dapat diundurkan dan diajukan untuk memperlihatkan gambar yang dikehendaki. Film strip berbeda dengan film bingkai/slide. Jika film bingkai terdiri dari beberapa lembaran

yang terpisah/beberapa keeping slides, maka film strip ini merupakan rangkaian film.

(12) Transparansi dan Overhead Projector

Transparansi dibuat dengan jalan menulisi plastik transparansi yang bersangkutan. Transparansi ini juga memerlukan proyektor, sebagaimana film bingkai dan film strip. Proyektor yang digunakan disebut overhead projector. Saat ini, penggunaan transparansi sudah semakin meluas di kalangan pendidik dan bahkan pengusaha untuk mempresentasikan berbagai macam informasi. Dalam penggunaan media ini, guru langsung berhadapan dengan siswa dan dapat digunakan berulang-ulang. Selain itu penggunaan transparansi memerlukan persiapan yang cukup matang agar informasi ataupun gambar yang tersaji dapat dipelajari dengan teliti oleh para siswa. Misalnya menggunakan transparansi untuk menggambarkan kurva penawaran, permintaan dan akhirnya bertemu dalam membentuk harga pasar.

(13) Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang berisi pesan, artikel dengan atau anda gambar di dalamnya yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tidak dapat dibaca oleh mata telanjang. Untuk membacanya diperlukan pembaca kartu *mikro card reader*. Untuk saat ini belum banyak pihak (terutama

di Indonesia) yang menggunakan mikrofis karena mahal harganya.

(14) Carta dan Grafik

Carta seringkali dianggap meliputi arti yang luas yang diantaranya meliputi grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun dan peta, dan tabel. Dalam penggunaan carta perlu diingat tentang ketepatan, kemudahan untuk dilihat dan kemutakhirannya. Grafis atau carta banyak digunakan dalam berbagai kesempatan pengajaran dimana pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol kata-kata, dan gambar yang mempunyai ciri grafis yaitu gAnis. Grafis berfungsi untuk menyederhanakan informasi sehingga mudah diingat dan dibaca. Dalam pembahasan tentang badan-badan usaha dapat digunakan grafis untuk menggambarkan struktur organisasi dalam suatu perusahaan.

Ada bermacam grafik, misalnya grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran dan grafik gambar. Pembacaan dan penafsiran grafik agak sulit. Oleh karena itu pemakaiannya lebih baik di kelas 8 dan 9 SMP. Sedangkan untuk anak kelas 7 misalnya cukup hanya dengan grafik batang. Tetapi perlu diingat bahwa tidak setiap informasi bisa disajikan dengan grafik batang, atau sebaliknya bisa disajikan dengan grafik batang dan tidak bisa dengan grafik yang lain.

Banyak gejala dalam kehidupan di masyarakat yang dapat disajikan dalam grafik. Dengan grafik dapat ditampilkan data statistik. Dengan menyajikan melalui grafik anak-anak dapat membandingkannya secara cepat. Dengan jalan itu anak-anak akan memperoleh gambaran ringkas tetapi tepat. Berbagai gejala dalam masyarakat, seperti perpindahan penduduk atau banyaknya hasil pertanian dapat disajikan dalam grafik.

(15) Bagan

Bagan berfungsi untuk menampilkan ide-ide yang sulit jika disampaikan dalam bentuk kata-kata. Menurut desainnya, bagan yang digunakan SMP Negeri 1 Wonogiri dibedakan menjadi bagan balik dan bagan tertutup.

- (a) Bagan balik adalah bagan yang memuat semua pesan yang ingin disampaikan, namun pesan itu disampaikan secara bertahap dan tiap bagian pesan dituangkan dalam lembaran yang berbeda. Jika pembaca sudah selesai membaca satu lembar pertama, kertas tersebut dibalik maka muncul pesan kedua. Bagan dengan desain ini menyerupai desain kalender yang bisa kita temui.
- (b) Bagan tertutup adalah bagan yang memuat semua pesan yang ingin disampaikan, disampaikan secara bertahap dan berada pada satu lembaran yang sama. Setiap tahap informasi ditutup dengan potongan kertas yang mudah

dilepas. Pada saat penyajian, potongan kertas itu dilepas satu persatu sehingga akhirnya semua potongan kertas terlepas semua dan terlihat keseluruhan informasi/tahapan yang sebelumnya telah dijelaskan.

(16) Diagram dan Sketsa

Diagram yang dimaksudkan di sini adalah diagram yang menyerupai bagan tetapi berbeda dengan bagan. Diagram lebih bersifat abstrak dan diperlukan latar belakang pengetahuan tertentu agar dapat membuat diagram, misalnya diagram tentang pelaku-pelaku ekonomi atau lingkaran kegiatan ekonomi (*circle of economic activities*), tidak semua orang dapat memahami diagram tersebut tanpa memiliki latar belakang pengetahuan ekonomi.

Sketsa adalah gambar sederhana yang merupakan gambaran besar lukisan/bagian-bagian yang pokok yang tidak rinci. Media ini biasanya dikembangkan sendiri oleh guru untuk menghindari verbalisme dan memperjelas pesan.

(17) Poster

Poster pada dasarnya bersifat simbolik dan dirancang untuk memberi pesan dengan cepat dan ringkas. Poster yang baik biasanya berwarna, menyajikan ide tunggal, tulisan jelas, kaya dengan variasi, lugas, dan terkadang mengandung pernyataan yang berlebihan. Poster dibuat diatas kertas, kain,

batang dan bahan lain yang memungkinkan sedangkan ukurannya biasanya relatif besar disesuaikan dengan tempat yang akan dipasang. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyimpulkan suatu unit bahasan tertentu ataupun pembahasan unit tertentu misalnya pembahasan tentang jenis-jenis promosi. Misalnya poster tentang dampak inflasi terhadap kehidupan masyarakat kecil, gaya hidup konsumeristik, bahaya polusi atau pencemaran lingkungan sebuah pabrik, dan sebagainya.

(18) Gambar Kartun dan Karikatur

Gambar kartun dan karikatur adalah gambar imajinatif yang menggunakan simbol-simbol tertentu dan terkadang agak berlebihan untuk menggambarkan orang atau situasi tertentu. Nilai pendidikannya cukup besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap serta perilaku. Gambar kartun biasanya disampaikan untuk merangsang keterampilan berpikir kritis siswa dalam mensikapi situasi atau kejadian yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, gambar kartun sering digunakan untuk menyatakan sesuatu yang bersifat kritikan, ketidaksetujuan, masalah sosial yang menjadi keprihatinan banyak orang. Gambar kartun biasanya memuat esensi pesan dalam gambar yang sederhana, tidak rinci, menggunakan simbol-simbol dan karakter yang mudah dikenal. Pembelajaran yang dapat menggunakan gambar karikatur, misalnya

pembahasan tentang hutan yang gundul, korupsi kolusi dan nepotisme (KKN), kegiatan pedagang asongan atau petani pada waktu musibah banjir, dan sebagainya.

(19) Peta dan Globe

Peta dan globe dirancang untuk menunjukkan hubungan dan menyatakan data lokasi. Dalam membaca peta dan globe kita harus mampu berpikir tentang arti garis, warna, dan simbol-simbol lainnya. Peta dan globe pada umumnya berisi informasi tentang keadaan permukaan bumi (daratan, gunung, sungai, dan perairan lainnya), tempat, arah, dan jarak satu sama lain, data budaya dan kemasyarakatan, serta ekonomi. Peta digolongkan menjadi: peta politik fisik, peta timbul, dan peta buta.

Peta politik fisik menggambarkan hubungan tertentu antara satu daerah dengan penghuninya, misalnya banyak sedikitnya pusat perdagangan di suatu lokasi tertentu. Peta timbul merupakan model dari suatu daerah dalam bentuk tiga dimensi. Perbedaan tinggi tanah suatu daerah dinyatakan dalam relief. Makin kecil daerah yang dipetakan, makin jelas perbandingan tinggi rendah permukaan tanahnya. Peta buta adalah peta yang tidak memuat sebuah informasinya, dan berfungsi untuk mengingat nama, letak kota, gunung, sungai, dan kenampakan.

Globe adalah model yang mirip betul dengan bumi. Dengan globe kita dapat memilih arah, jarak, dan bentuk wilayah yang digambarkan mendekati keadaan yang sebenarnya. Manfaat globe disamping dapat memberikan pandangan keseluruhan juga diharapkan dapat meluruskan kekeliruan yang timbul dari distorsi peta. Kesukaran dengan globe karena harganya cukup mahal.

Sedangkan atlas merupakan himpunan berbagai peta yang dijilid menjadi satu. Di dalam atlas terdapat peta yang menggambarkan bagian-bagian dari dunia.

Peta, globe, dan atlas dapat menyajikan “kedimanaan” dengan baik. Salah satu kegiatan yang baik misalnya menggambarkan pada peta tentang transmigrasi.

(20) Film Bisu

Film bisu merupakan media visual gerak tanpa suara dan biasanya digunakan untuk melatih siswa mengembangkan daya imajinasi dan interpretasi atas suatu kejadian yang ditampilkan dalam adegan film tersebut.

c) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan gabungan antara media audio dan media visual, misalnya: slide dan film rangkai yang disertai dengan suara. Media ini menjadi lebih efektif jika dibandingkan dengan kedua media sebelumnya. Ditinjau dari

sifatnya, media audio-visual yang digunakan di SMP Negeri 1 Wonogiri dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) media audio-visual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara dan (2) Media audio-visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

1) Siaran Televisi

Televisi di Indonesia sudah digunakan untuk pendidikan. Tinggal memilih acara yang relevan dengan ekonomi. Seperti halnya dengan film, televisi adalah kombinasi visual dan audio. Televisi merupakan media yang menyampaikan pesan melalui gambar gerak dan dilengkapi dengan suara. Pada saat ini guru dihadapkan pada berbagai pilihan stasiun televisi yang masing-masing mempunyai jenis acara yang berbeda-beda, yaitu: TVRI, TV swasta, dan jaringan TV luar negeri. Dengan demikian guru mempunyai kesempatan sekaligus tantangan untuk dapat memilih dan memanfaatkan program siaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2) Film

Film memberikan sumbangan yang besar bagi pembelajaran ekonomi. Film memberikan kepada siswa pengalaman belajar dan dapat membantu menampilkan waktu berabad-abad (film sejarah atau peristiwa bersejarah) dan tempat yang berjarak ribuan kilometer di mana siswa dapat melihat

tempat, orang, peristiwa yang tidak mungkin dilihatnya dengan cara lain.

3) Video dan *Compact Disc*

Media ini sangat populer di tengah-tengah masyarakat. Seperti halnya film dan televisi, video tape atau pita video dan CD dapat pula menyajikan pesan audio-visual gerak untuk hal-hal yang nyata maupun fiktif. Dalam penggunaannya video dan CD memerlukan player dan televisi.

d) **Media Serbaneka**

Media serbaneka merupakan kumpulan dari media yang belum termasuk dalam ketiga media di atas. Banyak potensi di suatu daerah di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Beberapa diantaranya adalah: media tiga dimensi, teknik dramatisasi, sumber belajar pada masyarakat, dan komputer. Media serbaneka ini digolongkan menjadi: papan dan display, media tiga dimensi, media teknik dramatisasi, sumber belajar pada masyarakat, belajar terprogram, dan komputer.

(1) Papan dan *Display*

Papan dan *display* merupakan media pengajaran yang sudah sejak lama digunakan oleh guru karena merupakan media yang praktis, mudah didapat dan harganya relatif murah. Termasuk di dalam penggolongan media ini adalah: papan

tulis, papan pameran/pengumuman/bulletin, papan magnetik, *white board* dan mesin pengganda.

(2) Papan Tulis

Papan tulis masih memegang peranan yang sangat penting di di SMP Negeri 1 Wonogiri. Namun biasanya guru sering menggunakannya “asal” jadi saja. Padahal pemakaiannya perlu dipikirkan secara mendalam supaya dapat turut berperan sesuai dengan kemampuannya dalam peristiwa belajar di kelas.

(3) Papan Pamer/Papan Pengumuman/Papan Bulletin

Papan bulletin/majalah dapat pula digunakan sebagai sumber belajar karena di papan atau dinding khusus yang tersedia di sekolah, dapat ditempatkan suatu unit display gambar-gambar peta-peta buatan siswa-siswa sendiri, bagan-bagan, gambar-gambar, poster, grafik, obyek 3 dimensi yang kecil atau material belajar lainnya.

Papan pameran/papan pengumuman/papan bulletin merupakan suatu papan yang digunakan untuk memamerkan gagasan tertentu yang menggambarkan penampilan umum dari suatu kelas dan/atau digunakan untuk memasang majalah dinding. Oleh karena itu harus menarik, rapi, memuat informasi terbaru, dan dinamis. Papan pameran ini banyak dibuat dari bahan gabus, kayu, kain goni, atau bahan-bahan lain. Pemakaian

papan pengumuman di kelas dapat memberi suasana yang menarik di dalam kelas sehingga dapat membangkitkan semangat, moral siswa, rasa memiliki, dan tanggung jawab.

Isi papan pamer mendorong anak-anak untuk berdiskusi. Banyak pula kejadian penting di masyarakat yang menarik dan dapat menjadi bahan isi papan pamer. Diskusi tentang apa yang akan menjadi isi papan pamer juga dapat mendorong keaktifan siswa.

(4) Papan Magnetik

Papan magnetik pada dasarnya mirip dengan papan tulis biasa, tetapi permukaannya dilapisi dengan lembaran baja yang akan mengikat bahan lain yang bersifat magnetik. Guru ekonomi dapat menggunakan magnetik board untuk menjelaskan strategi dan pergerakan posisi perdagangan luar negeri Indonesia.

(5) Media Pengganda

Biasanya penggandaan rancangan atau sajian dilakukan dengan cara fotokopi, di luar sekolah. Panggandaan dilakukan dengan baik, yang digandakan ialah bahan belajar ekonomi yang tidak terdapat dalam buku pelajaran. Mesin pengganda tugas utama ialah menunjang media belajar supaya kegiatan belajar lebih bermakna.

e) **Media Tiga Dimensi**

Media tiga dimensi dapat memberikan perasaan akan realita karena melibatkan lebih banyak perasaan dibandingkan dengan media lain. Media ini dirancang agar dapat ditangani oleh siswa, kecuali untuk media yang terlalu besar, terlalu mahal, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya. Unsur penting dalam penggunaan media tiga dimensi adalah manipulasi.

(1) Model dan Realia

Model adalah alat-alat yang sangat dekat (mirip sekali) dengan kenyataannya. Ukurannya dapat lebih besar atau lebih kecil dari bendanya sendiri, tergantung kepada tujuan penggunaannya. Dengan model dimaksudkan supaya benda yang dipelajari dapat ditangani dengan tepat dan mudah.

Realia merupakan representasi dari sesuatu benda yang sebenarnya. Wujudnya dapat berupa benda, obyek, sisa-sisa pakaian, contoh-contoh uang (yen, marks, dollar), dokumen (saham, perjanjian, surat kabar), peralatan rumah tangga, peralatan (pertanian, pertukangan), senjata, makan (nasional, etnis), mainan, peralatan sekolah, peralatan olahraga. Misalnya keris Pangeran Diponegoro atau tiruannya adalah contoh realia. Apabila benda asli sendiri yang dipergunakan sebagai media maka akan memberi pengalaman yang khas bagi siswa.

(2) Sampel dan Artifact

Sampel adalah contoh barang yang menyerupai barang aslinya dalam hal volume, bentuk, dan karakteristik lainnya. Misalnya: sampel shampoo, permen, dan sebagainya. Sedangkan artifact adalah suatu benda buatan tangan manusia yang mempunyai arti tertentu pada saat dan bagi orang tertentu. Pembelajaran ekonomi yang menggunakan sampel contohnya dalam pembahasan produk ramah lingkungan (*ecolabeling*), guru membawa sampel contoh barang yang mempunyai label ramah lingkungan. Pada kesempatan yang lain, guru bisa membawa artifact berupa cinderamata kain tenun hasil produksi masyarakat Riau untuk menjelaskan tentang contoh hasil produksi di lingkungan tempat tinggal, atau pembahasan tentang saluran distribusi.

f) Media Teknik Dramatisasi

Harus diakui bahwa kerjasama merupakan salah satu fenomena kehidupan masyarakat. Dengan kerjasama kita dapat membangkitkan dan menghimpun tenaga secara bersama. Untuk mengakomodasi suatu kegiatan kelompok, maka dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media manusia dalam suatu teknik dramatisasi. Dengan melakukan dramatisasi diharapkan siswa sebagai suatu kelompok besar anggota kelas dapat saling belajar/belajar bersama. Termasuk di dalam teknik dramatisasi

adalah drama, pantomin, bermain peran, demonstrasi, pawai, karnaval, pedalangan/panggung boneka, dan simulasi.

1) Bermain Peran (*Role-Playing*)

Bermain peran dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan perilaku. Oleh karena itu model ini banyak digunakan untuk mengorganisasikan isu-isu sosial, mengembangkan empati dan memperbaiki keterampilan sosial dengan menghadapi siswa pada berbagai konflik. Pembelajaran ekonomi yang dapat menggunakan media bermain peran adalah pembahasan mengenai sikap hidup konsumtif.

2) Simulasi

Simulasi adalah suatu perbuatan yang merupakan tiruan atau berpura-pura saja. Dalam simulasi pemain mewakili dunia nyata dan membuat keputusan sendiri. Simulasi harus dapat menggambarkan suatu situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya. Contoh pembelajaran ekonomi yang menggunakan teknik simulasi adalah pokok pembahasan bursa efek Jakarta atau bursa efek Surabaya.

g) Sumber Belajar pada Masyarakat

Masyarakat merupakan sumber dan media utama dalam pengajaran ekonomi, karena pembelajaran ini bertitik tolak dari masyarakat dan berorientasi pada masyarakat. Dalam

menggunakan masyarakat sebagai media belajar, guru memerlukan informasi yang akurat dan memadai mengenai orang-orang, lembaga, peristiwa, keadaan yang ada di dalam masyarakat. Dalam pemanfaatan ini terdapat tiga sarana: (a) tempat, orang, organisasi yang dapat dijadikan sumber belajar atau untuk meningkatkan belajar termasuk sumber masyarakat, (b) kunjungan studi dan, (c) nara sumber. Tempat mana atau kantor mana yang dijadikan sumber bergantung kepada tujuan dan hakikat pokok bahasan dalam pengajaran ekonomi. Termasuk di dalam sumber belajar di dalam masyarakat adalah kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

Masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa merupakan sumber pembelajaran ekonomi yang tidak pernah kering. Dalam masyarakat siswa dapat melihat langsung proses sosial yang sedang berlangsung. Dalam masyarakat setempat kepada siswa diperkenalkan konsep geografi setempat, masalah kehidupan kelompok (ekonomi), proses dan mekanisme pemerintahan (civic, ilmu politik), aktivitas produksi dan distribusi barang dan jasa (ekonomi), adat-istiadat setempat (anthropologi), dan lokasi warisan sejarah yang ada (sejarah). Dari masyarakat itu siswa dapat melihat bahwa orang-orang yang berbeda latar belakang suku ras, agama, atau golongan dapat hidup secara harmonis sebagai bangsa

Indonesia, misalnya. Dengan demikian masyarakat dapat memberi sumbangan yang penting dalam program pembelajaran IPS.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru SMP Negeri 1 Wonogiri untuk menggunakan sumber masyarakat setempat bagi program pengajaran ekonomi.

- (1) Mengundang anggota atau tokoh masyarakat setempat ke dalam kelas untuk berbicara dengan siswa-siswa mengenai suatu topik yang berhubungan dengan profesinya (pekerjaannya). Anggota atau tokoh masyarakat itu mungkin seorang dokter, pengarang, wartawan, ketua RT/RW, pedagang, sejarawan dan sebagainya. Tentu saja guru lebih dahulu mengkomunikasikan kepada pembicara tentang tujuan undangan itu sehingga dapat berbicara santai dan menyesuaikan diri dalam menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak SLTP. Umumnya nara sumber yang bersangkutan berbicara tentang pengalaman hidup mereka sehari-hari atau tentang masa lalu.
- (2) Mengunjungi langsung anggota-anggota atau tokoh-tokoh masyarakat di tempat mereka tinggal atau berada. Untuk itu siswa-siswa perlu diberi penjelasan lebih dahulu tentang tujuan kunjungan itu dan mereka harus menyiapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang bisa mereka ajukan (wawancara).

h) Komputer

Untuk memperkaya keterampilan guru, disamping media pembelajaran tradisional, komputer menawarkan alternatif lain. Guru dapat menggunakan komputer untuk topik-topik yang sifatnya latihan, praktek, dan permainan yang mendidik, namun demikian komputer sudah pula dipakai untuk simulasi dan pemecahan masalah.

Berdasarkan wawancara, pengamatan, dan dokumen peneliti, dapat disimpulkan bahwa untuk menyampaikan materi pelajaran guru-guru IPS Terpadu SMP N 1 Wonogiri memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Hal ini bertujuan: 1) agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan, 2) dalam penyampaian materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa, 3) untuk menyiasati kejenuhan siswa dalam menerima materi pelajaran, 4) dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi pelajaran lebih mudah diterima siswa, 5) membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

4. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis KTSP

Dalam konsep pembelajaran IPS terpadu, terdapat tiga cara dalam pengorganisasian materi: (1) berdasarkan tema/topik, (2) berdasarkan potensi utama, dan (3) berdasarkan permasalahan. Walaupun kurikulumnya sudah KTSP yang seharusnya terpadu, kenyataannya materi IPS diajarkan berdasarkan disiplin ilmu masing-masing. Seperti

dikatakan oleh Guru Elisabeth Nuryanti, materi sejarah diajarkan menurut ilmu sejarah, tidak mengurutkan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar, tetapi materi diajarkan dengan cara per sub bidang studi secara bergantian walaupun materi sejarah di SK nomer 6 dan 7 maka sejak awal semester materi sejarah sudah di sampaikan.

Pembelajaran IPS menurut KTSP menuntut dilaksanakan secara terpadu. Dalam konsep pembelajaran terpadu guru menentukan topik/tema pembelajaran berdasarkan pemetaan kompetensi dasar, kemudian dijabarkan ke dalam indikator sesuai topik/tema. Selanjutnya dilakukan pengembangan silabus dan penyusunan desain/rencana pelaksanaan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas guru tidak menerapkan model pembelajaran terpadu seperti yang dianjurkan KTSP. Hal ini mengingat guru masih mengalami kesulitan dalam pelaksanaan, terlebih belum adanya contoh buku teks yang menyajikan materi IPS betul-betul secara terpadu. Materi pembelajaran IPS tidak diorganisasi dan urutkan berdasarkan tema/topik seperti tuntutan pembelajaran terpadu. Materi IPS, diajarkan berdasarkan urutan dalam silabus (SK-KD), dimana materi IPS tersusun seperti kue lapis dengan urutan sub bidang studi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, demikian keterangan dari Guru Tri widodo.

Berkaitan dengan keluasan dan penguasaan materi sejarah, Guru Elisabeth Nuryanti mengungkapkan bahwa materi pelajaran sejarah yang banyak hanya ada waktu 1 jam. Menurut Guru Elisabeth Nuryanti

sebenarnya materi sejarah kalau diimbangi dengan waktu yang cukup sebenarnya bisa disampaikan dengan leluasa dan mendalam.

Menurut Guru Elisabeth Nuryanti keluasaan cakupan materi IPS ternyata tidak diimbangi oleh alokasi waktu yang cukup. Dalam KTSP alokasi waktu mata pelajaran IPS berkurang menjadi 4 jam pelajaran per minggu, dari yang sebelumnya 6 jam pelajaran per minggu. Apalagi dalam KTSP materi IPS ditambah dengan muatan materi baru yaitu sosiologi. Dari 4 jam itu guru hanya mengalokasikan materi sejarah hanya 1 jam, sehingga tidak cukup dan terkesan tergesa-gesa dalam menyampaikan materi. Seperti materi peristiwa Madiun/PKI.

Kesan siswa terhadap pembelajaran sejarah kurang menyenangkan karena waktu yang sedikit dan materi terlalu banyak. Siswa juga memberikan kesan bahwa cakupan materi mata pelajaran sejarah terlalu luas. Seperti yang dikatakan Risky:” saya kurang suka dengan mata pelajaran sejarah karena waktunya hanya sebentar pak guru terlaui cepat menerangkannya walupun menggunakan LCD”. Pelajaran sejarah sulit, dan materinya terlalu banyak jadi susah belajarnya, kata Catur Alam siswa kelas 9A. Untuk siswa kelas 7 tidak terpengaruh oleh keluasaan materi sejarah, seperti Ade Muh. Ridwan kelas 7B yang mengatakan materi sejarah menurut saya mudah dikuasai dan saya suka dengan pelajaran ini, karena pak guru selalu membuat bagan dalam pembelajaran. Materi sejarah itu membuat saya lebih tahu tentang kehidupan pada jaman dulu.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu pada prinsipnya terdiri dari tiga kegiatan, yaitu :

a. Kegiatan Pendahuluan (Awal)

Kegiatan utama yang dilaksanakan dalam pendahuluan pembelajaran ini di antaranya terciptanya kondisi-kondisi awal pembelajaran yang kondusif, melaksanakan kegiatan apersepsi (*apperception*), dan penilaian awal (*pre-test*). Penciptaan kondisi awal pembelajaran dilakukan dengan cara: mengecek atau memeriksa kehadiran peserta didik (*presence, attendance*), menumbuhkan kesiapan belajar peserta didik (*readiness*), menciptakan suasana belajar yang demokratis, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan perhatian peserta didik. Melaksanakan apersepsi (*apperception*) dilakukan dengan cara: mengajukan pertanyaan tentang bahan pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dan memberikan komentar terhadap jawaban peserta didik, dilanjutkan dengan mengulas materi pelajaran yang akan dibahas.

b. Kegiatan Inti Pembelajaran

Kegiatan inti merupakan kegiatan dalam rangka pelaksanaan pembelajaran terpadu yang menekankan pada proses pembentukan pengalaman belajar peserta didik (*learning experiences*). Kegiatan lainnya di awal kegiatan inti pembelajaran terpadu yaitu menjelaskan alternatif kegiatan belajar yang dialami peserta didik. Dalam tahapan ini guru perlu menyampaikan kepada peserta didik

tentang kegiatan-kegiatan belajar yang harus ditempuh peserta didik dalam mempelajari tema/topik, atau materi pembelajaran terpadu. Kegiatan belajar yang ditempuh peserta didik dalam pembelajaran terpadu lebih diutamakan pada terjadinya proses belajar yang berkadar aktivitas tinggi.

Pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk belajar. Peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri apa yang dipelajarinya, sehingga prinsip-prinsip belajar dalam teori konstruktivisme dapat dijalankan. Dalam hal ini, guru harus berupaya menyajikan bahan pelajaran dengan strategi mengajar yang bervariasi, yang mendorong peserta didik pada upaya penemuan pengetahuan baru.

c. Kegiatan Akhir (Penutup) dan Tindak Lanjut

Secara umum kegiatan akhir dan tindak lanjut dalam pembelajaran terpadu di antaranya:

- 1) Menyimpulkan pelajaran dan kegiatan refleksi;
- 2) Melaksanakan penilaian akhir (post test);
- 3) Melaksanakan tindak lanjut pembelajaran melalui kegiatan pemberian tugas atau latihan yang harus dikerjakan di rumah, menjelaskan kembali bahan pelajaran yang dianggap sulit oleh

peserta didik, membaca materi pelajaran tertentu, dan memberikan motivasi atau bimbingan belajar; dan

- 4) Mengemukakan topik yang akan dibahas pada waktu yang akan datang, dan menutup kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Wonogiri adalah kegiatan pendidikan pada umumnya, yang secara otomatis berusaha untuk membawa siswa menuju keadaan yang lebih baik. Profesionalisme guru dalam mengajar sangatlah diperlukan karena setiap siswa mempunyai kemampuan dan cara berfikir yang berbeda-beda. Sehingga dengan profesionalisme guru yang tinggi dan juga interaksi dari siswa diharapkan target dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Hubungan timbal balik antara guru dan siswa dapat terjadi apabila dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai perencana sekaligus sebagai pelaksana dalam mengajar dan mengikutsertakan siswa untuk berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadikan guru dapat mengetahui permasalahan dan kesulitan yang dihadapi oleh siswa.

Pembelajaran hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, maka pembelajaran IPS terpadu yang terdiri dari mata pelajaran Ekonomi, Sejarah, Geografi dan Sosiologi yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap

masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Keterbatasan pendidikan tradisional, kadang-kadang waktu para siswa hanya dihabiskan untuk mengisi buku tugas, mendengarkan pengajar, dan menyelesaikan latihan-latihan yang membosankan. Kiranya ujian yang diikuti oleh siswa tidak bisa mengungkapkan pemahaman siswa, mereka hanya mengikuti ujian-ujian yang mengukur kemampuan siswa menghafal fakta-fakta. Pentingnya peran guru dalam pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Oleh karena itu pada proses pembelajaran, guru meningkatkan kemampuan mengajar guna menjadi guru profesional. Kemampuan guru merupakan salah satu usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat yang tetap memperhatikan antara lain materi, waktu, dan jumlah siswa di kelas.

B. Temuan Peneliti

Berdasarkan uraian dari informan, observasi, dan kajian data, temuan-temuan yang dapat peneliti paparkan.

1. Ciri-ciri Interaksi Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis KTSP

a. Peran Guru dalam Pembelajaran

- 1) Guru sebagai salah satu sumber belajar.

- 2) Guru sebagai pendidik, pembimbing, pelatih, penasihat, model/teladan, pendorong kreativitas, fasilitator, dan aktor bagi siswa.
- 3) Peran guru tidak bisa digantikan dengan kemajuan teknologi.
- 4) Dalam pengelolaan pembelajaran guru membuat RPP, melaksanakan pembelajaran, dan mengadakan evaluasi. Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/-masalah yang di-mulasikan. Selalu mengkaitkan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, cenderung mengintegrasikan beberapa bidang, hadiah dari perilaku baik adalah kepuasan diri, dan pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting
- 5) Guru mempunyai jiwa asih, asah, dan asuh.
- 6) Guru harus profesional di bidangnya.
- 7) Guru dapat memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa.
- 8) Guru bisa berinteraksi dengan siswa.

b. Peran Siswa dalam Pembelajaran

- 1) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Siswa menggunakan waktu belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berpikir kritis, atau mengerjakan proyek dan pemecahan masalah (melalui kerja kelompok)
- 3) Perilaku dibangun atas kesadaran diri
- 4) Keterampilan dikem-bangkan atas dasar pemahaman

- 5) Siswa tidak melakukan hal yang buruk karena sadar hal tsb keliru dan merugikan
- 6) Perilaku baik berdasar-kan motivasi intrinsik
- 7) Menerima materi pelajaran.
- 8) Siswa sebagai subjek belajar, jangan jadikan siswa sebagai objek belajar.
- 9) Berilah kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan pandangannya terhadap materi yang dipelajari.
- 10) Dalam kehidupan bermasyarakat dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku sekolah.
- 11) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 12) Dalam kehidupannya siswa ingin diakui keberadaannya, didengar, diperhatikan apa yang menjadi gagasan, pikiran, dan pandangan hidupnya.
- 13) Dengan diperhatikan eksistensinya, akan berdampak pada kematangan cara pandang, pola pikir, dan lebih percaya diri.

c. Interaksi antara Guru dengan Siswa dalam Pembelajaran

- 1) Peran guru tidak bisa digantikan oleh siswa, begitu juga sebaliknya, peran siswa tidak bisa digantikan oleh guru. Masing-masing mempunyai peran sendiri-sendiri.

- 2) Antara guru dan siswa dalam pembelajaran selalu saling melengkapi. Pembelajaran tidak ada guru tidak bisa berjalan, begitu juga pembelajaran tanpa ada siswa tidak bisa berlangsung.
- 3) Pola interaksi pembelajaran pada awalnya satu arah, tetapi seiring proses pembelajaran berlangsung bisa berubah dua arah.
- 4) Untuk pembelajaran diskusi dapat menggunakan pola interaksi multi arah yaitu dari guru kepada siswa, dari siswa kepada guru, dan dari siswa kepada siswa.
- 5) Pada interaksi pembelajaran kadang siswa menempatkan guru sebagai konsultan.
- 6) Interaksi yang terjalin akan meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri siswa.
- 7) Interaksi yang terjalin dapat menumbuhkan tingkat keberanian berpikir dan berpendapat siswa.

2. Ciri-ciri Layout Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis KTSP

a. Pendekatan Pembelajaran

- 1) Guru harus kompeten di bidangnya.
- 2) Guru menetapkan target pembelajaran, menggunakan strategi, guru mengadakan evaluasi.
- 3) Guru mempunyai keterampilan dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan aktivitas belajar siswa, menciptakan kreativitas belajar.

- 4) Guru dapat menggunakan alam sekitar dalam pendekatan pembelajaran yang dibuatnya.
- 5) Guru menggunakan pendekatan kontekstual, yaitu pembelajaran yang menekankan keterkaitan materi pembelajaran dengan dunia siswa.
- 6) Pendekatan tematik, yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa dalam proses belajar mengajar.
- 7) Pendekatan pembelajaran yang memadukan materi pembelajaran yang dapat mempengaruhi siswa dalam proses berpikir dan pendewasaan sikap.

b. Menggunakan Metode Pembelajaran

- 1) Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas.
- 2) Menggunakan metode ceramah bervariasi, tanya jawab, dan diskusi kelompok untuk menjelaskan materi yang belum dipahami siswa.
- 3) Penggunaan metode pembelajaran sangat tergantung pada materi yang disampaikan.
- 4) Penggunaan metode pembelajaran membuat siswa tidak cepat bosan dalam menerima pembelajaran.
- 5) Penggunaan metode yang tepat akan memaksimalkan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Media Pembelajaran

- 1) Dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, guru melihat materi yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Alat dan bahan pelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Keberadaan media sangat memadai. Media pembelajaran yang lengkap dan bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan menarik minat siswa dalam belajar IPS Terpadu.
- 4) Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media dapat mengurangi kesenjangan antara konsep, teori, generalisasi dengan kenyataan.
- 5) Media pembelajaran memudahkan siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 6) Papan tulis masih memegang peranan yang sangat penting di sekolah, namun biasanya guru sering menggunakannya “asal” jadi saja. Padahal pemakaiannya perlu dipikirkan secara mendalam supaya dapat turut berperan sesuai dengan kemampuannya dalam peristiwa belajar di kelas. Saran berikut baik sekali untuk dipertimbangkan:
 - a) Rancanglah dengan baik tentang isi dan pola (*lay out*) bahan belajar yang akan dituliskan di papan tulis.

- b) Hindari menuliskan ikhtisar dan sajian yang panjang. Pilihlah pokok-pokok pikiran yang penting dan pola hubungan antara pokok harus jelas. Sajian yang panjang sangat memakan waktu.
- c) Usahakan agar papan tulis tidak terlalu penuh berjejal dengan tulisan.
- d) Tulisan dan gambar harus cukup besar supaya dapat terlihat dengan jelas dari belakang.
- e) Usahakan papan tulis tetap bersih.
- f) Dalam hal-hal tertentu, guru perlu menggunakan kapur berwarna untuk menunjukkan sesuatu yang penting, membedakan atau mempertimbangkan.

3. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis KTSP

a. Kegiatan Pendahuluan (Awal)

Kegiatan utama yang dilaksanakan dalam pendahuluan pembelajaran ini di antaranya terciptanya kondisi-kondisi awal pembelajaran yang kondusif, melaksanakan kegiatan apersepsi (*apperception*), dan penilaian awal (*pre-test*).

b. Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dalam rangka pelaksanaan pembelajaran terpadu yang menekankan pada proses pembentukan pengalaman belajar peserta didik (*learning experiences*). Kegiatan lainnya di awal kegiatan inti pembelajaran terpadu yaitu menjelaskan alternatif kegiatan belajar yang dialami peserta didik. Dalam tahapan ini guru perlu

menyampaikan kepada peserta didik tentang kegiatan-kegiatan belajar yang harus ditempuh peserta didik dalam mempelajari tema/topik, atau materi pembelajaran terpadu. Kegiatan belajar yang ditempuh peserta didik dalam pembelajaran terpadu lebih diutamakan pada terjadinya proses belajar yang berkadar aktivitas tinggi. Pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk belajar. Kesan siswa terhadap pembelajaran sejarah kurang menyenangkan karena waktu yang sedikit dan materi terlalu banyak. Siswa juga memberikan kesan bahwa cakupan materi mata pelajaran sejarah terlalu luas.

c. Kegiatan Akhir (Penutup)

Secara umum kegiatan akhir dan tindak lanjut dalam pembelajaran terpadu di antaranya:

- 1) Menyimpulkan pelajaran dan kegiatan refleksi;
- 2) Melaksanakan penilaian akhir (post test);
- 3) Melaksanakan tindak lanjut pembelajaran melalui kegiatan pemberian tugas atau latihan yang harus dikerjakan di rumah, menjelaskan kembali bahan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, membaca materi pelajaran tertentu, dan memberikan motivasi atau bimbingan belajar; dan
- 4) Mengemukakan topik yang akan dibahas pada waktu yang akan datang, dan menutup kegiatan pembelajaran.